

Орки — Lurkmore

← [обратно к статье «Вархаммер-словарь»](#)

Орки



«Ere we go, ere we go, ere we go.

Ere we go, ere we go, cross the Kosmos. Ere we go, ere we go, ere we go.
Ere we go, ere we go, throo infinity. Ere we go, ere we go, ere we go.
Don't know were we're goin' til we get zere.

»

— «Космическая кричалка орков». Обычно при погрузке на Космический скиталец

Основная статья: [Орки](#)

Орки (орк. *Orkz*) — ксено-раса зеленокожих космических жупел, воинственных и [креативных](#). Легенда об их истинном происхождении теряется в орочьих мусорных ямах.

Дотошные исследователи установили, что орки были созданы какой-то расой, у которой мозги работали на [грибах](#), aka *Brain-boyz*. Сами же эти умники (орк. *мудрилы*) были, вследствие своего врождённого ботанизма, дрищами и постоянно нуждались в послушном и многочисленном боевом мясе для обороны своих тщедушных жизней. Грибы были привередливые и росли [только на одной планете](#). В один прекрасный момент орки сообразили, что горбатятся на хозяев как раз из-за нехватки этой самой ханки в собственном рационе. Была предпринята попытка массового захвата ханки с помощью местных [активных элементов](#), революция завершилось удачно, но ханка на орков [не подействовала](#): как были пустоголовыми мудаками, так ими и остаются.



Другая точка зрения считает орков (как и эльдаров) творением (а точнее, оружием) неких Древних, которые фактически весь сыр-бор и заварили в борьбе с некронами и их богами.

[HMKids - Ere We Go\(OrKs song\)WN40k SS](#)

Да-да, русская музыка - говно



Da mitol!

Орки известны своим раздолбайским характером и варварством, а также способностью буквально прорасти везде, где угодно, отчего неистребимы в принципе. Постоянно со всеми (и друг с другом) воюют. Употребляют в речи расово вредный артикль *da*. Любят пиздюли вешать и получать. Своими [порядочностью](#) и [интеллектом](#) напоминают гопоту из рабочих районов некоторых городов старой доброй Англии. Ливерпуля, например. Да и оркский акцент от англичко-работяжного не отличается ну никак (то же «da» взято именно оттуда). Собираясь в количествах больше, чем в состоянии сосчитать (то есть больше шести), орки становятся полностью и абсолютно бесстрашными, отчего им пофиг на боевые потери и подавляющий огонь пулеметов. Как следствие, проблемы с управлением отрядом в полевых условиях сводятся не к тому, чтобы пинками гнать их в бой (если это не гретчины, отлично осознающие свои шансы в рукопашке), а к тому, чтобы грамотно дать затрещину каждому, кто скажет «станьте туда-то и бейте так-то» вместо «ВААААГХ!!!». Ситуация, когда орки прямо посреди боя начинают выяснять (методом мордобития), кто будет рубить «вон таво агромнава рагатава демана с тапаром, чур тапор мой!», абсолютно повседневно и буднично.

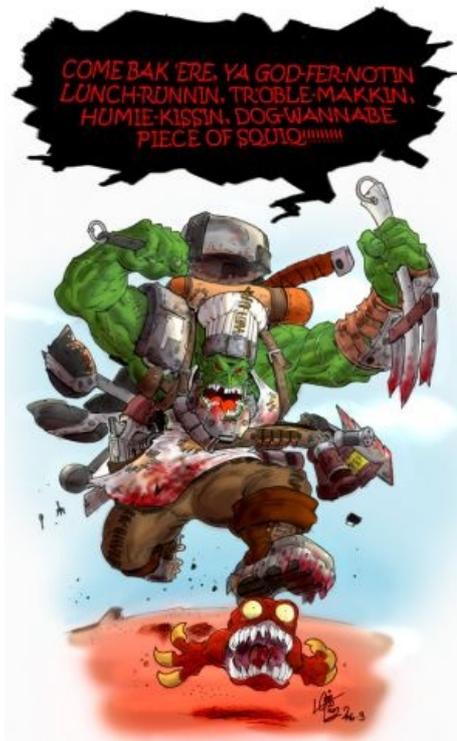


Биология

Орки — грибы, а потому размножаются спорами. Спорят орки часто, а один из двух спорящих всегда получает по щам, во время получения по щам и выкидывает этих самых спор больше всего. Споры вылетают во время отброса копыт более-менее взрослым орком, поэтому просто перебить всех орков мало, необходимо тщательно обработать местность огнём. В противном случае зелёные ребята вскоре народятся заново, причём уже с генетически заложенным знанием, как надо "стукать по башке", чтобы глаза из задницы выпали, и примитивно-интуитивным познанием технологии. Потому с бабами у орков проблем нет, как и самих баб. Зато есть гретчины, которых можно гонять и сквиги, которых можно кошерно жрать.

Оркоидов (*Orkoids*) можно разделить на четыре «вида»:

- **Орки** (*Orks*) — самые большие, самые сильные, самые крутые зеленомордые. Орки рулят, орки воюют, орки лупят друг другу морды, а все остальные обеспечивают их всем необходимым. Вопреки распространённому мнению, орки ещё и самые умные из своей братии, хотя, из-за совершенно чуждой человеку мотивации, их поступки часто кажутся людям верхом идиотизма.
- **Гретчины**, они же **гроты**, они же **недомерки** (*Gretchin*, aka *Grots or Runts*) — **мелкие носатые трусливые гаденыши**, гоблины. Самые после орков. Занимаются всем, чем оркам заниматься лень, скучно или не по чину, благодаря чему на хлипких плечах гротов почти полностью держится орочье хозяйство. На войне гротов частенько **приставляют ко всяким орудиям** и артиллерии — в общем, к работе, которая не сулит близкого контакта с врагом, и потому нормальному орку противна; а также иногда выдают им самые паршивые пулялы и посылают зерг-рашем на врага (ЧСХ меткость стрельбы у них слегка получше орочьей будет), чисто чтоб истощить его запасы патронов.
- **Снотлинги** или **сноты** (*Snotlings*, aka *Snots* — сопляки, соплинги) — ещё более мелкие и умственно отсталые гаденыши. В основном занимаются выращиванием грибов, из которых варят орочье пиво, ибо кроме этого годны разве что быть боеприпасами для *шокатак-гана*, или получать пиздюлей от обиженных орками гротов.



Это сквиг.

- **Сквиги** (*Squigs*, сокращённое от «squiggly beasts» — **скрюченные твари**) — неслучайные разнообразные оркоидные зверушки, во множестве плодящиеся в окрестностях орочьих поселений. Общего у них, как правило, чуть менее чем ничего — есть сквиги с двумя ногами, четырьмя, кожистыми крыльями, плавниками, без ног вообще, с зубастой пастью, клювом, или насекомообразными челюстями, розовые, серые, зелёные, лысые и мохнатые. Спектр применений столь же широк — съедобных сквигов едят (несъедобных иногда тоже), «атакующих» используют как оружие, сквигами-вампирами и сквигами-шприцами лечат пациентов пейнбои, на сквигах иногда едут в бой гроты, танкобой пичкают сквигов динамитом и с зажжённым



И это тоже сквиг.

запалом науськивают их на вражеские танки, а свинодоки — выращивают боевых сквигов размерами разнящимся от обычного пса до титана класса «Разоритель»; есть даже такие экзотические виды, как «сквиг-целеуказатель», который подсвечивает цель **непонятной природы лучом** или «сквиг-мясоед», которого выращивают исключительно ради его зубов, которые не отличаются от орочьих, но растут не в пример быстрее, принося хозяину стабильный доход, ну и, конечно же, волосяные сквиги — этикие живые шиньоны, которые орки цепляют себе на лысые черепа для создания «**прически**», пофиг, что эта гадина присасывается к черепу, и пьёт **мозги** кровь.

ИЧСХ, гретчины, снотлинги и сквиги вырастают из тех же спор, которые выпускают орки, то есть фактически принадлежат к тому же виду. Более того, подземный грибной кокон, в котором выращивается вся зеленожопая братия, сам решает, кого именно ему выращивать на основании окружающей вони: если ничего зелёнозадого поблизости нет, то выращиваются сквиги, если есть сквиги, то уже можно делать

снотлингов, потом гретчинов, и когда уже готова как продуктовая база, так и хозяйство, начинают вылупляться полноценные орки, и только при полном заполнении экологических ниш появляются мекбои, вирдбои, и прочие экстраординарные фрики.

Общество

«Мы разтопчим Фсиленную в лепёшку и убьём усё, што будет сапротивляццо! Патамушта мы орки, и мы созданы для вайны и пабеды! »

— Газкул Маг Урук Трака, босс всех боссов.

Язык

В Вахе орки разговаривают на английском варианте [олбанского языка](#) (на самом деле это лондонский [жаргон](#) «кокни» — да, аналогами орков ИРЛ являются суровые гопники и йаростные футбольные фанатики, возможно, пошло еще от [Профессора](#), у которого на этом диалекте изъяснялись тролли). Нещадно матерятся. Уличают оппонентов в любовных связях с гретчинами. Как писалось в книге «За Императора» (которая про комиссара Каина), язык орков состоит из минимального числа слов и ударов по голове собеседника с разной силой и частотой.

Краткий словарь орочьего

- Dakka (*дыр!*) — стрельба, также скорострельность, её должно быть много! **AN' DERE AIN'T NO SUCH FING AS ENUFF DAKKA, YA GROТ!**; алсо во время поливания врагов свинцом орки обычно кричат «dakka-dakka-dakka!»; достаточной даккой по поверьям орков обладают ТОЛЬКО [Горка](#) и [Морка](#);
- Chop — рукопашная, махач; chopра-й (*рубиллом*) орки называют любой дрын для [этого дела](#) пригодный;
- Мек — любая искусственная поебень, хоть немного сложнее лома; орк-технарь; алсо этим словом называют некронов, роботов и механикусов;
- Zog — поражение; основной матерный корень: в зависимости от контекста либо «ёб», либо «бля»;
- Lut — лут он и есть лут;
- Uma, umie (*людик*) — хуман;
- Tincan (*жестянка*) — спейсмарин;
- Spikey (*рагачЪ* или точнее *шипун,калючка*) — хаосит;
- Pixy, panzy (*фейго, труська*) — эльдары, любые, ибо орки их не различают;
- Fishy (*ыбка*) — тау;
- Gribbly (*корявка*) — тиранид;
- Boyz — условная человекоединица, парни. Применяется ко всем, кого больше 5 штук (пофиг на расу и пол).

Более полный словарь [\[1\]](#)

Религия

Горк и **Морк** — пара оркских божков. Персонифицируют, соответственно, грубую силу и низменную хитрость. Причем Горк сильный, но хитрый, а Морк хитрый, но сильный. Или наоборот — к единому мнению орковские богословы так и не пришли, поскольку все [диспуты](#) заканчиваются сами понимаете **чем**. Невъебенно круты, при желании имеют в хвост и в гриву богов Хаоса и вообще развлекаются в Варпе как хотят. Могли бы там навести порядок, если бы не врожденный долбоебизм, похуизм и желание словить лулзов. При этом души орков под защитой сладкой парочки пребывают в полной и абсолютной защите от Хаоса, а корабли зеленокожих прыгают на сотни парсек безо всяких там Астрономиконов и навигаторов (правда, частенько совершенно [рандомно](#)). А вам слабо, товарищ Император? Более-менее срисованы (как и вообще очень многое в Вахе, включая собственно весь [Хаос чуть менее чем](#) полностью) с богов-близнецов Кулла и Ринна расово английского пейсателя фантастикой по бумаге и немножко прогрокера Майкла Муркока.

Экономика

Валютой оркам служат зубы (*teef*). У орков постоянно растут новые зубы, а старые выпадают, обеспечивая постоянный источник доходов. Если орк хочет [больше](#) зубов, ему нужно просто [дать по щцам](#) другому

орку и подобрать выбитые зубы. Разумеется, это довольно рискованный заработок, так как жертва может легко дать сдачи — вот вам и причина большинства орковских **хολиваров**. С другой стороны, крупные зубы ценятся больше, чем мелкие, так что опиздюливать с этой целью каких-нибудь гретчинов не всегда целесообразно. Подобные трудности с добычей зубов, а также то, что старые зубы **постоянно теряются, изнашиваются и проебываются**, держит курс этой валюты на стабильном уровне, сдерживая инфляцию.

Социология

Достигая в жизни каких-то успехов, орк растёт, **а чем больше орк, тем легче ему достигать успехов**. На вершине орочьего общества стоит **босс** — самый большой и сильный орк племени. Собственно, кроме размеров и крутизны ничто другое значения не имеет — босс может быть туп как пробка, но пока в племени нет никого, способного босса опиздюлить, верность зеленозадых своему вождю будет безгранична. Зеленокожим и в голову не может прийти собрать двадцать парней и навалиться на босса скопом с целью **разделения лута и власти между выжившими**, ведь тогда клан в сумме станет слабее — подчинение сильному идёт на уровне инстинктов. Рангом ниже босса стоят **нобы** (букв. *большие шишки*) — здоровенные жлобы, уступающие по силе только боссу. Когда орки воют (а когда они не воют?), босс выполняет роль старшего офицера, а нобы аки сержанты командуют отдельными толпами орков. Также в масштабных **ВАААГХ!!!** есть градация и среди боссов: большой босс управляет целой армией, боссы обыкновенные — отдельными кланами, а **варбоссы** — большими толпами ребят, банок, трактов или отдельно взятыми **баивыми крепостями** и гаргантами. Проводя успешные военные операции, нобы растут всё быстрее и со временем начинают поглядывать на место большого босса. Чем больше ноб, тем меньше в нём верности боссу, отчего тому надо постоянно **посматривать на нобов** и вовремя давать им суицидальные задания. Или своим рубилом по башке, не суть.

Некоторые орки, в силу врожденных особенностей или превратностей судьбы, выбиваются из общей массы и образуют отдельные классы, или «субкультуры». Под катом их список:

Обладатели врожденных талантов

- **Мекбои** (*Mekboyz*) — особо продвинутые орки, разбирающиеся в технике и знающие, что куда приложить так, чтобы железная труба стреляла, а кусок металлолома ездил. Заведуют у орков техническим прогрессом и крафтом всевозможного оружия с техникой. Несмотря на абсолютно рандомный подход к инженерии, по некоторым направлениям превосходят не только имперские, но и эльдарские технологии. Более старые, умные и сильные меки зовутся **биг-меками**, а самые крутые из них — **мекбоссами**. С мощью оружия этих парней по убойности может сравниться лишь процент их самовыпиливания во время стрельбы.
- **Вирдбои** (*Weird-boyz*, *чудилы*) — псайкеры от орков. Аккумулируют и направляют энергию **ВАААГХ!!!**, что иногда приводит к взрыву головы как самого вирдбоя, так и окружающих его ребят. Те шаманы, которые таки научились держать свои силы более или менее под контролем, идут в бой, поливая супостатов **зелёными лучами** концентрированного **ВАААГХ!!!** из глаз и рта, выпиливая **КЕМ** всё живое и демоническое на своём пути. В клинических случаях — сами же и призывают демонов, чтоб махач был веселее. Тем не менее, даже выдавший виды вирдбой, очередной раз ударяя в **бубен**, до конца не уверен, что именно получится в результате: молния изо рта, превращение вражеского командира в пушистого сквига или вынос содержимого черепа через уши у всех окрестных орков. Для защиты от собственных зеленых молний носят медные посохи (по сути — катушки Теслы), в бою действующие не хуже этих ваших психосиловых железок. Объединяясь в группы от десятка особей, способны замутить убойный катаклизм в Варпе и добиться разнообразных плюшек для босса. Правда, процент мёртвых шаманов в такой операции стремится к 100%.
- **Пейнбои** (*Painboyz*) и **мэд-доки** (*Mad Doks*) — орочи **эскулапы** в далеко не белых халатах. Основной способ лечения — отпилить испортившуюся конечность, сгонять к мекбою за бионическим протезом и прилатать его к культе, после чего (или перед чем) выдрать пациенту «лишние» зубы в уплату операции. Как ни странно, выживают многие. Впрочем, орки своих дохтуров всё равно побаиваются, так как тех иногда клинит, и они начинают экспериментировать прямо во время операции, после чего счастливчик рискует обнаружить у себя взрывающуюся антигравитационную ногу вместо отпиленной руки или сквига в черепной коробке.
- **Свинодоки** (*Pigdokz*) — свинозаводчики, тренирующие боевых сквиггов, верховых кабанов и эпических сквигготов для армии орков. Распространены в основном среди зелёных **торадиционалистов** из клана Укусов Змеи и совсем одичавших племен.
- **Мэдбойзы** (*Madboyz*) — сумасшедшие (по мнению сородичей) орки, отличающиеся предельной рандомностью поведения. Как ни странно, уважаются другими орками, так как те считают, что устами придурков глаголят Горка с Моркой. Некоторые из мэдбойзов по человеческим меркам очень умны, или даже гениальны, что позволяет им делать успешную карьеру мегавождей с религиозным уклоном.

Субкультуры

- **Культ скорости** (*Kult-o-Speed*) — орки, буквально кайфующие со всего **быстрого, громкого, дымного**, и, желательно, красного. Именно эти товарищи водят орочи мотоциклы, багги, и даже такие сумрачные вундервафли как **смерталёты**. Естественно, техника, на которой ездят эти психи, имеет

склонность разваливаться на ходу, терять управление или вообще нахуй взрываться при старте, но маньяков скорости это мало волнует. Сами маньяки на всех, кто ходит пешком или ползает на гусеничных супертоннажниках, смотрят как на говно, ибо «что ни красное и ни ганяет, то ни орачье».

- **Штурмавики** (*Stormboyz*) — некий аналог пехоты с прыжковыми ранцами, только вместо прыжковых ранцев приматывают за спину короткие и пузатые ракеты (чем круче штурмавик, тем больше, быстрее и взрывоопаснее ракета, бывалые вояки летают чуть ли не на «[Булавах](#)»). Жажнут как можно быстрее встретиться с противником и парубиццо, в полёте часто разгоняются настолько, что вместо приземления делают БАДАБУМ себе и врагу; начисто лишены малейшего намёка на чувство самосохранения и вообще ебануты настолько, что остальные орки по сравнению с ними кажутся почти здравомыслящими. Прутятся от упоротой дисциплины и ходьбы строем — как ни парадоксально, это орочий вариант подросткового нонконформизма: «если все взрослые орки ёбнутые на голову раздолбаи, я буду мерить шагом плац, потому что я особенный». Вооружены чоппами, слаггами и стикк-бомбами (гранатами наподобие [Stielhandgranate](#)), которыми не брезгуют от души постучать противнику по башке, зачастую — с громким и весёлым финалом для обоих. Более опытные штурмавики апгрейдятся в следующую категорию.
 - **Коммандос** (*Kommando*) — зеленомордые, предпочитающие традиционному орочьему бою с кучей криков, взрывов и шума тихую охоту, партизанские рейды и прочий стелс-экшн. Очень ценят фраги ножиком без поднятия шума. Большие мастера по части маскировки и выслеживания. Часто красят себя фиолетовой краской, потому что верят, что фиолетовый придает скрытности. Вы когда-нибудь видели фиолетового орка? То-то же! ИЧСХ, это работает, невзирая на здравый смысл, просто потому, что орки *верят*. Остальные орки считают их извращенцами, потому что настоящий пацан должен быть зеленым и никогда не [нападет со спины](#), и, тем более, тихо. Собственно, и эффективны они потому, что так же думает и противник («[Орки? В камуфляже? В моём тылу?!](#)»).
-
- Da stelz
- **Танкобои** (*Tankbustaz*) — охотники на крупную бронированную дичь, которых уже не привлекают худосочные фраги простых пихотов. Отличаются большой изобретательностью в подходе к противотанковому оружию: так как [рокитлончеров](#) на всех не хватает, нередко доставляют бронебойные ракеты к технике, просто приваривая их к арматуре на манер молота и несясь на врага с нечленораздельными воплями, или, в случае большого количества мозгов в голове, обвешивая взрывчаткой тренированного сквига-камикадзе. Примечательна традиция, по которой танкобой, взявший первый фраг, проходит ритуал «танкировки»: нужно отобедать экипажем уничтоженной машинки или выпить топливо из разбитого мотора.
 - **Жгуны** (*Burna-boyz*) — пироманьяки, в худшем значении этого слова. Находятся в анальном рабстве у меков, которые поставляют им как огнеметы, так и топливо к ним. В силу того, что этим психам по большому счету пофиг, что или кого жечь, другие орки с них глаз не спускают. Могут работать своей поджигой в 2-х режимах: по площади и как элегантной газовой горелкой, не уступающей силовому оружию по эффекту.
 - **Ограбляторы** (*Lutaz*), офиц. кодексн. **Несуны** — очень жадные орки, первыми спешащие собрать лут с врагов и неудачливых товарищей после (а иногда и во время) битвы. В силу врожденного долбоебизма, почти мгновенно просирают всё заработанное [мекам](#), обеспечивая максимально быструю циркуляцию запчастей туда, куда надо. Впрочем, сами ограбляторы в накладе не остаются, ибо меки сваривают им такие [уберпушки](#) как *смертострелы*. Хорошим тоном считается не сделать в отряде ни одного орка с одинаковым оружием.
 - **Понторезы** (*Flash Gitz*) — изрядные любители понтоваться большими и крутыми пушками, и, в меньшей мере, броней и трофеями, а также кучей зубов, которые зарабатывают с помощью этих пушек и тратят на них же. Очень [нелюбимы](#) остальными орками за чудовищные показатели ЧСВ, и потому обычно покидают племена, чтобы присоединиться к орочьим *пиратам-фрибутерам*, бороздящим просторы Галактики на кирдык-крузерах. В разнообразии и убойности пушек дают фору не только лутазам, но и многим мекам победнее. Пожалуй, единственные из орков, которые умеют толково стрелять. Впрочем, больше, чем у остальных число попаданий, всё равно достигается лютой скорострельностью, а не чем-то иным.

Кланы орков

Каждый орк, вылупившись из кокона и как следует привыкнув к обстановке, выбирает себе клан — группировку генетически подобных зеленозадых. Кланы имеют собственные традиции, символику и любимый метод махача. При этом принадлежность к племени (группе разношерстных орков, обживших определенную территорию) в случае междуорочьего махача обычно важнее принадлежности к кланам, зато при сборе [ВАААГХ!!!](#), вливающиеся в орду племена, разделяются по кланам, чтобы воевать бок о бок с себе подобными.

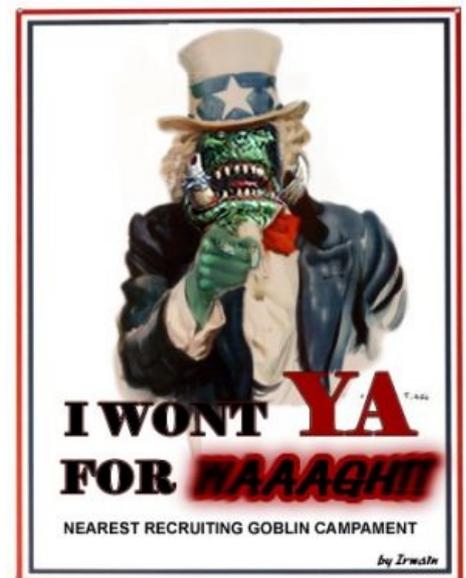
- **Злые Солнцы** (*Evil Sunz*) — хайтек-орки. Любят, чтобы было МНОГО вагонов, багги, смертолетов, банок, гаргантов, и чтоб всё это гудело и дымело, как сталелитейный цех. Всегда красят все это в красный потому, что верят, что так оно будет ездить быстрее и оно таки ездит, пусть и с горем пополам. Тем не менее, покраска рабов-гретчинов схожего результата не дала, а странно... Видимо, сам гретчин не верил до последней секунды. На тех же, кто идет в битву пешкарусом, Злые Солнца смотрят как на говно. Из этого клана происходят самые знаменитые меки и маньяки скорости.
- **Череп Смерти** (*Deff Skullz*) — очень жадные орки, обычно первые добирающиеся до лута, да и у других орков что-нибудь стырить не дураки. Впрочем, если у смерто черепа что-то украсть, он не обидится, «патамушта эта ж чесный грабеж». Любят синий цвет, так как считают, что он притягивает удачу. Из смерто черепов чаще всего происходят ограблители.
- **Плахии Луны** (*Bad Moonz*) — очень богатые орки. У парней этого клана намного быстрее растут зубы, гарантируя тем профит. Другие орки не считают такой ход вещей несправедливым — ведь всегда можно выбить заносчивому плохолуну лишние зубы в свою копилку. Орки этого клана также были замечены в торговле с ксеносами, чтобы ещё больше приумножить свой капитал. Красят доспехи и машины желтой краской (под цвет зелья зубов). По вполне понятным причинам из плохолун выходит больше всего понторезов и пиратов-фрибутеров.
- **Кровавые Топоры** (*Blood Axes*) — орки-милитаристы. A long time ago этот клан был самым влиятельным среди орков, но был опиздюлен совместными усилиями прочих кланов. Фапают на погоны, аксельбанты, фуражки и чистенькие имперские пушки. Торгуют с Империумом и иногда даже наёмничают на него, за что другие орки считают их чуть ли не предателями. Кровотопоры единственные из всех орков используют камуфляж и не гнушаются использовать тактики изощрённое лобового удара. Надо ли говорить, что подобные вкусы часто приводят кровотопоров в ряды штурмавиков и коммандо. Регулярно подкармливаются от щедрот имперского снабжения и держатся на случай нужды в пятой колонне. Как ни странно, случаи, когда кровотопоры были использованы имперцами против других кланов, не запротоколированы.
- **Укусы Змеи** (*Snake Bitez*) — орочи торадиционалисты. В отличие от остальных орков, не засиживаются на одном месте, а постоянно кочуют, меняя племена как перчатки. Змеекусы не слишком доверяют технике, предпочитая вместо танков и байков использовать сквиготов и ездовых кабанов, за что другие орки считают их отсталой **деревенщиной**. Змеекусские свинодоки также знамениты умением откармливать «баивых гротав» и сквигов-лицеедов, значительно превосходящих по ТТХ гретчинов и сквигов обыкновенных, используя их как **живую волну**.
- **Гоффы** (*Goffz*) или *бычары* — орки by default. Самый большой клан из самых крупных от природы орков. Суровы и brutальны, носят черное, предпочитают традиционный brutальный махач в рукопашке любому другому развлечению. Рабам носить чёрное не дают — не по рангу. Именно из Гоффов выходят лучшие подразделения дефолтной орочьей пехоты и нобов.

ВА-А-А-А-А-А-ГХ!!!

(англ. «WAAAGH!», **офиц. букваск.** «ГРА-А-А-А-А!!!», количество «А» и восклицательных знаков произвольно) — так орки называют массовые **рейды** на Империум и прочие государственные образования (не исключая и орочи). Механизм запуска прост: в какой-то момент появляется особо мощный **орочий вождь**, опиздюлить которого наличными силами прочим вождякам уже слабо. Проще встать рядышком и грозно спросить «Кто на нас с Васей?». После этого процесс катится сам собой: орки уже на расстоянии в несколько планет чувуют весёлый махач и радостно подтягиваются на движуху. Далее **ВАААГХ!!!** сметает по дороге всё живое и построенное и заканчивается либо исчерпанием врагов, либо орков. Окромя того, **ВАААГХом** называется их коллективное ментальное поле, творящее чудеса (красная техника орков едет быстрее, хотя по законам здравого смысла не должна ездить вообще, а палки в руках орков стреляют). Вахафаги приходят в священную ярость от перевода «Буки». Пользуйтесь.

Оружие

Почти всё оружие орков **клепается вручную из спичек и желудей** (набигать и ограблять, правда, никто не запрещал), или, как говорят сами орки, «**кастом**» (*kustom*). Есть огромное количество вариантов как различных конструкций, так и названий одного экземпляра. Адептус Механикус при изучении оружия орков официально заявили: «Щито это за хуйня?!». И действительно, в руках человека оружие орков — просто куча хлама, однако в лапах орка всё работает вполне эффективно, ибо зеленожопые громилы таки сильны духом и **верят**, что говно при сноровистом метании может сойти за пулю. Особенно, если его метает толпа орков. Впрочем, это относится вообще к любому аппарату и предмету — если убедить орка, что кусок металла



Da Big Boss needz YOU!

это пушка, а ствол дерева — ракетница, то из металла будут вылетать пули, а из ствола разрывные снаряды. А на взрывы оружия в руках большинству орков совершенно плевать: был слабым — взрыв прикончил, был сильным и что-либо оторвало — мек всегда может сделать замену или посадить в дред. Вообще, несмотря на хламовый вид, орочьи пушки являются хорошим, годным оружием, а главный их недостаток — собственно, сами орки, которым слово «меткость» [ни о чем не говорит](#).

Моар:

- **Чоппа** (*Choppa*) — *рубилами* орки называют всё оружие ближнего боя: топоры, мечи или любой другой кусок арматуры, заточенный и готовый к употреблению. Есть двуручный вариант — **Бигчоппа** (*Bigchoppa*) — большое рубило для большого хозяина.
- **Силавая клешня** (*Power Claw*) — орочий силовой кулак, символ статуса и крутизны. Отлично вскрывает любые консервы от спейсмарина до лендрейдера. Таскают только боссы и нобы.
- **Слагга** (*Пуляло, Slugga*) — болт-пистолы. Также имеются энергетические варианты, но большие сильные орки отнимают их у маленьких и слабых. Модели покруче называют *кастом-слаггами* (*kustom sluggaz*). Нищевродский вариант для гретчинов называется **гронопукло** (*grotblasta*), и из него даже можно кого-нибудь убить... Если гретчин возьмет его за правильный конец. И догадается повернуть другой конец в сторону врага.
- **Шута** (*Стреляло, Shoota*) — примитивные автоматические винтовки. По огневой мощи, как ни странно, сравнимы с имперскими болтерами. Существуют множество модификаций сабжа. Считается, что чем громче шута стреляет, тем мощнее бьет. [Так обычно и есть](#). Орки любят приделывать к ним другие виды оружия, чаще всего огнемёты и ракетницы, как комбиболтеры у этих ваших спейсмаринов.
- **Биг-шута** (*Big Shoota*) — шута побольше, как ни странно. Аналог хеви-болтера. Варбоссы и просто большие орки используют сдвоенный вариант и могут тащить его в одной лапе, стреляя на ходу, являя подчинённым шихам свою неимоверную круть, при этом наплевав на точность стрельбы.
- **Дакка-пушка** (*Dakkagun*) — укороченная версия большой шуты для установки на руль мотоцикла — обычно в количестве двух штук.
- **Кастом-шута** (*Kustom Shoota*) — самая лучшая шута из всех, что есть у орков. [Большой калибр — большие дырки!](#) Для большого и сильного хозяина, соответственно.
- **Супашута** (*Supa Shoota*) — орочьи авиапушки настолько лютого калибра и лютой скорострельности, что позволяют класть болт на традиционную орочью "меткость".
- **Супагатлер** (*Supagatler*) — шестиствольная мегашута для стomp. Имеет только кнопку «Вкл.» и перестает стрелять лишь после полного израсходования боеприпасов. Несмотря на ОГРОМНЫЙ ящик патронов, скорострельность такова, что полное израсходование может наступить секунд через двадцать.
- **Гигашута** (*Gigashoota*) — гатлинг-дохуяствольник для гаргантов. Самое скорострельное оружие в Вахе вообще — мегаболтер «Вулкан» молча курит в сторонке.
- **Бёрна** (*Burna*) — переделанные под огнемёты газовые горелки, не потерявшие, впрочем, и исходного функционала. Хороши для вскрывания брони жалких людишек и равномерного прожаривания их тушек, ням! Ватага опытных зелёных пацанов с бёрнами может в секунды распилить на куски броню несущегося по полю танка на глазах у охуевших от такой наглости танкистов.
- **Мегабласта** (*Mega-Blasta*) — большое ~~финальное глушило~~ плазменное оружие, устанавливаемое на технике. Есть и пехотный вариант — *бласты* (*blasta*), который используют понторезы в виде апгрейда своего крутастрела. Меки и варбоссы могут сделать/заказать *кастом-мегабласту*, тяжелый и мощный вариант, способный неиллюзорно рвануть в лапах.
- **Роккитамет** (*Rokkit Launcha*) — собственно, он. Шайтан-труба, делающая БАДАБУМ неверным «вирталётам» во имя *ВА-А-АГХ!!!*. Самое точное описание дано в DoW II: «Эта ракетамет самый лучший, патамуцьта выпускаит многа дыма! Целицца ни нада, никто не увидид, папал ты или нет!».
- **Смертострел** (*Deffgun*) и **Крутастрел** (*Snazzgun*) — юзается ограбляторами и понторезами соответственно. Разные виды оружия, склеенные вместе и обвешанные свистелками и перделками for great damage!
- **Шокатак-ган** (*Shokk attack gun*) — похоже, самая сильная пушка, которую может унести орк (чаще всего, биг-мек). Стреляет снотлингами-недобровольцами, которые создают туннели через Варп (ни один орк не знает как, но всё равно создают), а на выходной (иногда на входной) точке тоннеля обычно создают обширный взрыв варп-хрени. Шокатак-ган настолько технологичен, что иногда превосходит по интеллекту самого мека, отчего результат выстрела [очень непредсказуем](#) — пушка может банально взорваться, выстрелить куда сама захочет, куда захочет враг или просто под ноги меку, материализовать снота прямо внутри вражеской тушки (с последующим шоу «Чужой возвращается»), зажевать снота,



Zere's kent be enuf dakka!



выстрелить вместо него самим меком или даже открыть посреди вражеских рядов портал в Варп, из которого вылезет зубастая пасть Горка или Морка и сожрет всё в радиусе нескольких десятков метров.

- **Пушко** (*Kanon*) — обычное артиллерийское орудие. Гроты-наводчики в комплекте.
- **Кидало** (*Lobba*) — орочий аналог гаубицы/миномета. Шмаляет навесом. ЧСХ это реальное название существующего британского девайса — транспортной ракеты для закидывания грузов.
- **Трях-пушка** (*Zzap Gun*) — рандомная **тесла**-пушка танковых размеров. Может спалить танк (причем и тот, на котором установлена), а может поцарапать гретчина (причем и того, кто из нее стреляет).
- **Поднимало-метало** (*Lifta-Droppa*) — огромная гравипушка для гаргантов и стомп, с помощью которой можно поднимать в воздух вражеские (а если их нет рядом, то и свои) танки и весело метать их в другие танки, толпы пихотов и титаны. Пожалуй, самая «орочья» вундервафля из всех существующих — ничто так не поднимает настроение, как удачно брошенный Лэндрейдер (круче только пойманый за «лыжу» самолетик, но на авиацию такую дуру навести проблематично). Впрочем, в полевых условиях обычно используется...
- **Давило** (*Smasha Gun*) — модификация поднималы для стрельбы по низколетящим бегемотам. Создает вокруг цели силовое поле, которое потом резко схлопывается, отчего цель вылетает (нередко по частям) из прорех в нем же. Технику сминает вовнутрь как банку «пепси».
- **Гротбомма** (*Grot Bomma*) — четырёх—пятиметровая ракета, управляемая напрямую пилотом — **гретчином-(не)добровольцем** (есть мнение, что лезет он туда сам, ему просто «забывают» сказать, что будет по факту приземления, вот и рулит счастливый донельзя). По прибытии способна осчастливить площадь в десятки метров диаметром. Самые крутые кланы строят **Большие Пульсавые Ракеты** (*Big Pulsa Rokkit*) класса «земля — пиздец», начиненные качественными генераторами землетрясений. Приземлив такую штуку, гретчин имеет радость наблюдать, как земля в радиусе сотен метров ходит ходуном, сметая все живое, механическое и особенно построенное.
- **Мегаброня** (*Mega Armour*) — терминаторский павер-армор по-орочьи. Как и все орочье, выглядит так, будто собран за пять минут из мусора с соседней свалки, но из-за тонны (в прямом смысле) брони добраться до собственно орка внутри можно разве что прямым попаданием из лазпушки или мельты. И пофиг, что ходит медленно и не может сам встать, если упадет — хороший понт дорожке жалкой критики. Над созданием мегаброни работает туева хуча мекбоев и гретчинов, и занимает это дофига времени (в основном на драки между конструкторами), так что чаще всего их всего один штука на весь ВАААГХ!!! (у варбосса) или вообще ноль, хотя в самых сильных племенах иногда есть целые отряды «меганобов». Чаще всего в одну руку сабжа намертво впиливают кучу разномастных шут, в другую — брутальную силовую клешню, а в шлем обязательно входит стальная «челюсть» с эффектом «+9000 к крутизне».
- **Киб-орк** (*Cyborg*) — то, что получается, когда пейнбою скучно, а у пациентов еще остались лишние зубы. По сути, заменяет орку все лишние органы и мышцы на железки, сквиггов и даже части тел от других рас. В некотором роде служит подкожной силовой броней, но большинству орков это по барабану: гораздо важнее, что киб-орк не чувствует боли. Вообще. И может ебашить врагов направо и налево, не осознавая, что он уже полминуты как труп.

Техника орков

Подобно оружию, клепается из подручных материалов, но в основном всё же меками — таки скрафтить даже самый простенький байк намного сложнее, чем шуту. Впрочем, водители орочьей техники и сами не лыком шиты — ситуация, когда от самобеглой повозки на лету отваливается, скажем, коробка передач, а водитель невозмутимо подхватывает аналогичную или, по крайней мере, схожую по габаритам деталь, отвалившуюся от машины впереди, и на ходу с помощью лома и гротовой матери прикручивает обратно — явление обычное и будничное. Впрочем, лутовыми машинами, собранными на базе раздолбаного ракетой остова вражеского танка, орки тоже не брезгают, радуя противников зрелищами, например, «Бейнблейда», гоняющего по полю с форсированным движком, или эльдарского гравитанка на колесах (всё же антиграв, в понимании меков, это как-то не по-пацански). В число ключевых требований к технике входят: скорость, стрелочность, крутизна и красная краска. Надёжность может идти на йух, а броня вешается только когда это не в ущерб первым четырем качествам.

Моар:

- **Вайна-байки** и **вайна-багги** (*Warbike* и *Warbuggy*) — они быстрые, шумные, дымные, и на них стоят пушки-переростки, во время огня делающие их неуправляемыми, но доставляющие водителям уйму веселья. А ещё на них нет амортизаторов, от чего пилоты чувствуют жопой каждый камушек на дороге.
- **Баивой тракктар** (*Wartrakk*) — драндулет покрепче, понадежнее и на гусеничном ходу. Часто снабжён тяжёлым огнемётом и огромной бочкой с огнесмесью, которая доставляет массу луззов от первой шальной пули.



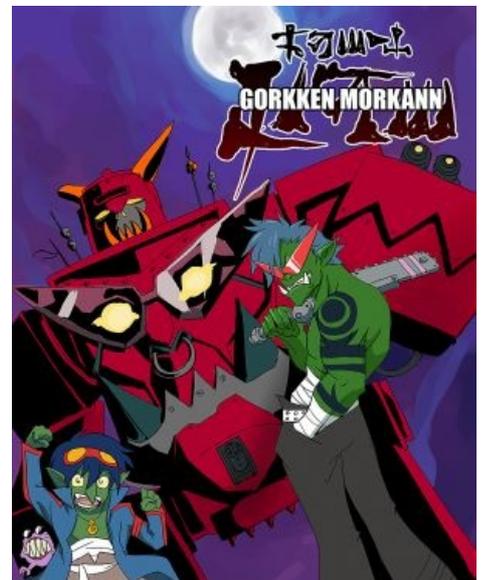
Zey ken lut evrisin!

- **Упёртый вагон (Looted Wagon)** — собирательное название для трофейной техники (больше всего у орков котироваются космодесантские «Носороги» и «Хищники»). Из-за врожденной рукожопости орочьих водятлов и привычки меков делать «улучшения», все «вагоны» быстро укатываются до примерно одинаковой степени разъёбанности. Зачастую комплектуются большой красной кнопкой™, при нажатии которой машина впредь едет безостановочно, пока не врежется в нечто более прочное, чем она сама.



При виде подобных шедевров конструкторской мысли, с Адептус механикус обычно случаются истерики.

- **Баивой грузовик (Wartrukk)** — мясовоз обыкновенный. Состоит из кучи металллома, форсированного до отказа движка, и большой пушки, чтоб ребята в кузове не скучали. Бронирован чуть менее чем никак, что, впрочем, ему и не надо, ибо ребята спрыгивают с машины в мгновение ока, а водитель может начать собирать новый вартрак хоть прямо из останков старого под огнём противника, настолько проста и незатейлива его конструкция.
- **Смерталеты (Deffkopta)** — сумрачные мусоролёты, сваренные из труб, остова мотоцикла и совершенно неотбегаемых винтов. По законам аэродинамики данные аппараты **летать не могут**, но оркам пофиг на это. Пилоты смерталетов зачастую настолько ебануты, что вместо сброса бомб (для которого и предназначены) атакуют вражескую пехоту просто влетая в её ряды и разбрызгивая по окрестностям кровь с заточенных лопастей винта. Изредка мек может увлечься и сделать двухвинтовой вертолет типа «Чинук», на котором даже можно лихо возить десант.
- **Убойный танк (Kill Tank)** — сверхтяжёлый орочий танк, увешанный стальными листами бешеной толщины, страшнейшими уберпушками, а также кучей трофейных движков, «шоб ганять». В целом, аналог имперского «Бейнблейда», только более быстрый и хуже бронированный. Нередко Беней и является, если тот по какому-то недоразумению попадет в лапы оркам: такой здоровый танк даже у мека рука не поднимется разобрать на запчасти.
- **Баивой вахон (Battlewagon)** — большой, (относительно) добротный бронированный мясовоз, утыканный пушками и амбразурами, и ваще мегастрелючий и крутой. Довольно часто на вахоны ставят шипастый каток спереди — чтоб весело довить вражеских пехотов, оказавшихся на пути шушпанцера. На вагонах часто выезжают в бой варбоссы и даже богатые нобы, так что эти тачки являются предметом лютой фаллометрии, постоянно достраиваясь и со временем перерастая все разумные пределы, становясь *Баивыми крепостями*.
- **Убий-банка (Killa Kan)** — консерва на ножках, в которой в жалком виде существует *злбный*, плохокормленный усталый гретчин. В ближнем бою рвёт всё, что шевелится, цепными мечами и циркулярными пилами, а также может довольно метко пострелять, благо гроты умеют. Как правило, после активации первым делом пилит в фарш всех орков который раньше давали гретчину подзатыльники. Остальные зеленые, как правило, хохочут.
- **Смертодред (Deff Dread)** — консерва побольше с четырьмя руками и более толстой броней. Пилотом служит орк или, как минимум, обрубок орка, ибо запаивают его туда навсегда (с системой жизнеобеспечения и дыркой для говна и всё такое), так что руки-ноги ему там только мешать будут. Орочий аналог дредноута космодесанта, но бешено заточенный под ближний бой — всё-таки четыре орудия распила врагов.
- **Мегадред (Mega Dredd)** — самая большая консерва из всех возможных, в два-три раза выше дредноута. Имеет две невьебенных размеров руки с силовыми клешнями или балльшими пушками, плюс два сугубо орочьих пулемета пушечного калибра на поясе. Запаивают в эту вундервафлю сразу двух пилотов — орка для основных систем и гретчина как пулемётчика.
- **Гаргант (Gargant)** — то, что получается, когда орки собирают «бальшова титана как у людиков», но **по своим национальным традициям**, то есть с красной краской и гротами. В результате появляются рукотворные символы «вилиция багофф Горка и Морка», на которых ездят самые могучие шайтан-батыры (*Big Boss*) в орде. Точной технологии строительства нет, каждый гаргант оригинален, несмотря на несколько общих черт. Квинтэссенцией орочьего подхода к конструированию гарганта



Fight da powah!

является фраза самих орков «S'gotta be dead shooty, wiv loadza gunz all over!» («Они должны смертельно палить и в идеале должны тарчать пушки!»). Обычно «тело» гарганта напоминает бесформенную массу самых разных, так-сяк склепанных листов брони с пушками, торчащими из всех мест и особенно главной пушкой в пузе, которая размещена так, что Фрейд бы разрыдался. Под грандиозной тушей имеются коротенькие, но мощные ноги, которыми гаргант идёт; нередко вместо ног имеются грандиозные гусеницы. Одна верхняя конечность гарганта заменена на скопление всевозможного крупнокалиберного дальнобойного пулялова-стрелялова, другая конечность приспособлена для рубания-хватания в виде огромной клешни, кулака, молотка, цепного меча и тому подобного. Конструкцию *обязательно* венчает уродливая башка, обязательно с разномастными глазами и типично оркской массивной нижней челюстью; на башке нередко сидит сам шайтан-батыр, непосредственно отдающий приказы.



Орочья стомпа в разрезе

- **Стомпа (Stompa)** — представляет собой маленького гаргантика, сделанного из того, что осталось после постройки, собственно, гарганта. Тоже оригинальны, и могут оснащаться (в зависимости от упорности конструктора) силовыми полями, лазерами из глаз, поднимало-металами и вообще любыми пушками/рубилками, кроме самых тяжелых. Любой достаточно крутой и/или богатый варбосс или бигмек может занять такую игрушку, чтобы с понтом ехать в бой верхом на ее голове.
- **Сквигот (Squiggoth)** — порой случается, что сквиги вырастают большими и *очень* большими (иногда до размеров титана). Больших используют как гужевого транспорт, а на очень больших и охереть каких больших навешивают броню, пушки, садят взвод орков и ведут в бой. Помимо пушек сквигот использует естественное оружие в виде своих ног и бивней — на манер боевых слонов, однако, как и боевые слоны, очень непредсказуем, и может «патаптать» как врагов, так и самих «рибят». Что, впрочем, самих орков мало беспокоит.
- **Даккаджет (Dakkajet)** — орочий истребитель. При картонной броне способен выдать просто зашкаливающее количество дакки, что позволяет положить болт на врожденное орочье косоглазие. Обиженным не уйдет никто!
- **Бёрна-бомбер (Burna Bomber)** — орочий бобовоз с огромным количеством зажигательных бомб и ракет под пузом. Укомплектован гротом-пулеметчиком.
- **Блиц-бомбер (Blitz Bomber)** — пикирующий орочий бомбардировщик с двумя бомбами ненаучно-фантастических калибров. Как водится у орков, при бомбометании есть нехилый шанс пиздануться апземлю и повторить подвиг Гастелло.
- **Скалы (Roks)** — собственно десантная крепость орков. Грубо говоря — друп под по-орочьи. Представляет из себя ниибических размеров укрепленный астероид, полный изнутри, со всех сторон утыканный пушками аки ёж. Внутрь него запикиваются орки **в больших количествах**, после чего всё это сбрасывается прямо на голову противника с орбиты. В результате чего каменюга как минимум устраивает тотальный пиздец на месте падения, а как максимум (если всё это не развалилось к хуям после падения и не убило всех орков внутри) становится крепостью, изнутри набитой орками, чуть более, чем полностью, в совершенно неожиданном для противника месте. В частности, такие крепости стали большим нежданчиком для войск Империи во время очередного WAAAGH!-похода орков на планету-кузню Армагеддон.

А если биг-меку что-нибудь выстрелит в какое-то место, то результат не предскажет даже **Нострадамус**: может получиться «**гиганцкий дервижубль**», бомбардировщик размером с город, стомпа, толкающая перед собой каток сопоставимого с ней размера для сглаживания рельефа вместе с укреплениями, сухопутная подводная лодка, воздушный миноукладчик, **бронированный утюг** модели «**Железный Капут**», эскадрилья самолетов с заточенными крыльями для во всех смыслах бреющего полета, или еще какое нестандартное средство опиздюливания врагов.

Выдающиеся зеленожопые

- **ЗВЕРЬ.** Эпичный варбосс, объявившийся незадолго после окончания Ереси Хоруса. О его крутости свидетельствует не сколько банальные размеры и грубая сила, сколько интеллект: чего стоит тот факт, что при Звере орки обзавелись дипломатами (!), которые устраивали переговоры (!!) с Империей (!!!) на Терре (!!!!), говоря при этом на чистом готике (!!!!!). В серии книг, посвященных этому варбоссу, вообще намекается, что он является орочьим аналогом **Императора**. Был завален с помощью примарха, почти всего ордена Имперских Кулаков и сложных имперских колдунств, однако

оставляет после себя преемника, и имя ему...

- **Газкуул Мак Урук Тракка** — самый большой, самый сильный, самый крутой, самый... Просто САМЫЙ орк всех орков! Босс всех боссов! Оратор, стратег, крутой вояка, пророк и ваще чоткий пацан! В молодости был ничем не примечательным нобом из клана Гоффов. Но после того как у него в башке разорвался болт и док Гротсник (о котором ниже) порылся у него в **мозгах**, попутно склепав ему заплатку на череп из адамантия, у Газкуула начались **видения** от Горка и Морка. Благодаря им, а так же своей невероятной **крутизне**, Газкуул стахановскими темпами дорос до статуса Бааашова босса и пророка Waaagh. Когда солнце его родной планеты начало угасать, Газкуул не растерялся и сколотил самый масштабный ВАААГХ! в истории, после которого на имперской планете — кузнице Армагеддон начался **тотальный орочий пиздец**. На том же Армагеддоне нашёл себе крутого врага в лице лорда-комиссара Ярика. Которого позже поймал в плен и отпустил, мотивируя это так: «Я отпустил его, патаму што тяшело найти хорошего пративника, оркам нушны харошие враги»
- **Наздрег Уг Ургуб** — самый богатый орк Галактики и видный меценат орочьего технического прогресса, собравший вокруг себя всех самых крутых меков. Большой бро Газкуула и обладатель эксклюзивных прав на производство таких убердевайсов как Тиллепорта, Миноукладчик и штурмовая Скала, коие права он подкрепляет набиганием флота в стоицот киллкрузеров на производителей контрафакта. Этакий орочий Билл Гейтс. Несмотря на имидж ленивого отожравшегося бездельника весьма крут, невероятно хитер и изворотлив. Так, лишившись в одной кампании своего личного скитальца, смылся с умирающей в варп-шторме планеты на стыренном имперском линкоре да еще так, что о факте угона имперцы узнали лишь через несколько месяцев.
- **Хапуга Гутзбэг** — орочий ворюга 90 лэвэла, легендарная фигура среди Лутазов. Тырил всё, что не прибито к полу или не врыто в землю, а после воровал и это. Так прокачался на этой ветке мастерства, что о нём поговаривают, якобы Гутзбэг мог спереть даже Имперского Титана.
- **Ваздакка Гутсмек** — наикрутейший **маньяк скорости** всех времён и племён. Фактически, орочья версия Думрайдера. В комплекте: не менее (если не более) крутой мегабайк, привычка жрать разного рода **грибные стимуляторы** для бодрости, поддержания формы и просто just of lulz. Прославился тем что как то раз в одиночку спас собственный вааагх от титана класса «Полководец», спрыгнув на него сверху со скалы и порубав в мелкий винегрет всех принцепсов и сервиторов, которые сиим девайсом управляли. С байка слазит только в двух случаях — чтобы посрать или чтобы допилить к своей чудо-машинке новый апгрейд. Одержим идеей построить сеть тиллепорт, чтобы проехать на своём байке из одного конца Галактики в другой.
- **Босс Загструк** — ащкая смесь орочьего штурмавика, имперского комиссара и кровожадного маньяка в одном лице. Лютый бешеный (буквально) фанатик дисциплины даже по меркам штурмавикофф. При малейшем несоблюдении дисциплины может (в зависимости от степени скверности настроения) : Страшно наорать, **обратить взглядом в говно**, порубать гада или застрелить дезертира нахуй!!! Настолько психован и йаростен, что по слухам совершает как минимум одно убийство в день, а от его **взгляда** в говно обращаются не только орки, а даже сквигготы! По вышеуказанным причинам дико уважаем своими рибятами из банды «Грифы». Счастливый обладатель киборочьих ног с когтями как у хаос-рапторов. Ибо собственные ноги ему оторвал дредноут космодесанта, за что «Да Босс» тут же перегрыз ему проводку и вывел из строя.
- **Капитан Бадрукк** — адмирал всея орочьих **фрибутьеров**. Самый **понтовый** из всех орков вообще. По сравнению с ним **Киркоров** — серый воробышек. Тут вам и разные знамёна, закреплённые на спине; и трофейные медали имперских адмиралов; и полный рот позолоченных зубов; и спиженная у огрина-скрепюрита пушка, допиленная самим Бадрукком и превратившаяся в ниибически крутую радиоактивную мега-пулялу; и прошитая свинцом шинель, от этой радиации защищающая; и грот-оруженосец с ящиком **эксклюзивных** снарядов; и ещё **over 9000** разнообразных свистелок и перделок.
- **Мэд док Гротсник** — **самый неадекватный, но при этом самый профессиональный** орочий дохтур. Именно благодаря ему Газкуул Мак Урук Тракка обзавёлся адамантиевым черепом и своим пророческим даром. Мозгоправ стал дико популярен, и глядя на толпящихся перед его шатром Орков, учуял солидный профит. Он предложил крутейшим Нобам его племени операцию «как у Газкуула». Вот только, Гротсник смолчал, что помимо железных черепов он установил в мозги нобам небольшие бомбы, а дистанционный детонатор от них спрятал у себя. С тех пор если какой-нибудь ноб с металлическим черепом обижал Гротсника, его голова через какое-то время делала красивый и **зрелищный** Бадабум. В конце концов, до нобов **дошло**, чё происходит. Сообразив, что Гротсника голыми руками не возьмёшь, они пораскинули пока ещё целыми мозгами и придумали **хитрючий план**. Дока попросили посмотреть проводку сломанного Смертодредра, но нобы тоже кое о чём смолчали. Дред схватил Гротсника своей клешней, прижал к земле и, разрезав циркулярной пилой его голову, утопал прочь. А надо сказать гроты-санитары у Гротсника тоже были большие любители в башке поковыряться. Подобрали они своего хозяина, притащили в шатёр, и пошло-поехало! Дрррдыщали молотки, **Вжжизели** пилы, виизжали буры... И будто бы этого **мало было**: одного грота по ходу операции потянуло сблевануть прямо на моск Гротсника (а кого бы не потянуло?), другой потерял своего любимого паука, который решил спрятаться в черепной коробке дока. Когда Гротсник снова пришёл в сознание, у него уже был новёхонький металлический череп и просто запредельный скилл безумия. Для начала Док отметил это дело «зажигательным» танцем при свете луны и под **красочный фейерверк** из взрывающихся черепов тех самых нобов, потом он заменил часть своих

конечностей на киборочьи и «одолженные» у клиентов, затем лоботомировал кучу поциентов с целью впихнуть им в мозги живых сквигов. Довершается всё это безобразие, слухами о том, что Гротсник «мастерит» Супер-Франкен-Орка. Короче, если бы не Газкуул, то дока давно бы уже убили. Но одно ясно наверняка: Когда дело доходит до «КАЛЕЧИТЬ» и весело драцца-рубицца, то Гротсник будет просто незаменим.

- **Старый Зогворт** — мега-шаман орков, Крутейший вирдбой из всех и по совместительству земляк «Железной руки» Стракена и Слая Мэрбо. Родился в змеином гнезде, поэтому умеет кусаться и таскает с собою несколько кровавых гадюк. В настолке все его рукопашные атаки считаются ядовитыми. Именно он первый научился превращать вражин в пушистых сквигов. В какой-то момент босс племени стал его побаиваться и выкинул на мороз, о чём позднее пожалел. Теперь Зогворт бродит по галактике в качестве пирата-наёмника, множит свою славу, оттачивает мастерство и помогает некоторым боссам в обмен на возможность пропустить через себя побольше чистой энергии ВАААГХ!!!
- **Мэк Босс Горлопан** — величайший орочий [Кулибин](#) всех времён и племён. Почётный обладатель двух ценных и сообразительных помощников — гротов по имени Нитнакл и Ланк. В отличии от остальных орков, не пытается выбить из них «дурь» живительными пиздюлями, а наоборот поддерживает и поощряет такую соображалку у своих мелких носатых ассистентов.
- **Босс Сникрот** — крутейший командоз из всех, опытный охотник, профессиональный [стеллс-пихот](#) и ночной кошмар всея Армагеддона. Может пройти через рощу удушающей лозы, ни одного листика при этом не тронув. Может бесшумно проникнуть в гвардейскую казарму и перерезать всех во сне, и никто даже не проснётся. Его группа командоз носит имя «Красные черепа» из-за славной традиции снимать скальпы со своих жертв и поливать себе голову свежей кровушкой.
- **Красный Гоббо** — грот-революционер. Мелкая носатая зеленопузая бюджетная копия [Эрнесто Че Гевары](#), а так же один из главных героев настольной игры «GorkaMogka». Началось всё с того, что обычный, ничем особо не примечательный Гоббо [попался](#) биг мэку с шоко-атак-ганом. Им пульнули, он зачерпнул варпа, выжил... А потом чёйта у него там в башке переклинило, он понял что «оно так не можно жить, товагищи!!!», и скотил первый и пока единственный ВАААГХ гретчинов [с блэкджеком и шлюхами](#). [ВНЕЗАПНО](#) вернулся в 2019, ЧСХ в качестве ваховского аналога Деда Мороза.
- **Таска Демонкилла** — зеленокожий, обожавший давать пиздюли самым большим тварям. Когда в 890-м году на его корабль вломился непрошенный демон, в последовавшем бою Таска словил такие лулзы (и заполучил такую пару рогов на шлем) что решил понадавать пиздюлей и другим таким. Набрал армию с баальшим количеством вирдбоев, сумел проложить курс в самое Очко Ужаса. После мордобития на десятке миров, нарвался на Оччень Балшую Тварь с Оччень Балшой Армией. В конце концов и демоны и орки полегли, но Таска сумел таки под конец оторвать Твари яйца по самую шею. Увидавший это Кхорн (начальник Твари) тоже словил лулзы, на следующий день воскресил обе армии, и потребовал повторить «на бис». С тех пор демоны каждый день тренируются воевать на орках, Кхорн смотрит как в его славу проливают кровь, орки рубятся без конца, Таска дает пиздюли все новым большим тварям... В общем, лулзы ловят все, вследствие чего имеется нехарактерный для вахи [Хэппи-энд](#).